

# ***REGOLAMENTO***

# ***WHEELCHAIR HOCKEY***



***Edizione aggiornata al 7 ottobre 2009***



# Campionato Nazionale

## Indice

### Capitolo I

#### ***PISTA E ATTREZZATURE***

1. LA PISTA DA GIOCO
2. DIMENSIONI DELLA PISTA
3. SEGNATURA DELLA PISTA
4. LA PORTA
5. ATTREZZATURA TECNICA

### Capitolo II

#### ***GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO***

6. NUMERO DEI GIOCATORI
7. IL CAPITANO DELLA SQUADRA
8. INDUMENTI DI GIOCO
9. LA MAZZA E LO STICK
10. LA PALLA
11. CARROZZINA E ATTREZZATURE PROTETTIVE
12. IL PORTIERE
13. INFRAZIONI ALLE NORME SULL'EQUIPAGGIAMENTO

### Capitolo III

#### ***GLI UFFICIALI DI GARA***

14. UFFICIALI DI GARA
15. I POTERI DELL'ARBITRO
16. L'ARBITRO CON FUNZIONI DI CRONOMETRISTA

### Capitolo IV

#### ***REGOLE DEL GIOCO***

17. INIZIO DELLA GARA
18. DURATA DEGLI INCONTRI
19. GARE DI SPAREGGIO
20. PALLA CONTESA
21. SOSTITUZIONI
22. SEGNATURA DI UNA RETE

## **Capitolo V**

### ***FALLI E PENALIZZAZIONE***

23. NORMA DEL VANTAGGIO
24. FALLI E SCORRETTEZZE
25. TIRO DI PUNIZIONE
26. TIRO DI RIGORE
27. SANZIONI DISCIPLINARI IN PISTA
28. AMMONIZIONE
29. ESPULSIONE TEMPORANEA
30. ESPULSIONE DEFINITIVA
31. TIME-OUT

## ***APPENDICE 1***

ILLUSTRAZIONE STICK

### ***APPENDICE 2***

ILLUSTRAZIONE MAZZA

### ***APPENDICE 3***

ILLUSTRAZIONE PISTA DA GIOCO

## CAPITOLO I

### PISTA E ATTREZZATURE

#### 1. LA PISTA DA GIOCO

- 1.1. Le piste su cui si possono svolgere gare ufficiali di Wheelchair Hockey devono essere pavimentate con gettato di graniglia, cemento, mattonelle varie, legno o altre combinazioni analoghe, riconosciute idonee all'atto dell'omologazione; il fondo deve essere perfettamente liscio.
- 1.2. La pista deve essere delimitata in basso da tavole di legno di almeno cm. 2 di spessore ed esattamente cm. 20 di altezza o da elementi in materiale plastico adeguatamente collegati tra di loro sempre dell'altezza di cm. 20.
- 1.3. Il recinto di gioco deve avere gli angoli arrotondati.
- 1.4. Intorno alla pista deve restare, sgombro dal pubblico, uno spazio largo m 2.

#### 2. DIMENSIONI DELLA PISTA

- 2.1. **PISTA DI GIOCO:** la pista di gioco deve avere le seguenti misure:
  - lunghezza minima **m 24**; lunghezza massima **m 28**;
  - larghezza minima **m 14**; larghezza massima **m 16**.

#### 3. SEGNATURA DELLA PISTA

- 3.1. **LINEE DI DELIMITAZIONE:** la pista di gioco deve essere segnata con linee che facciano parte integrante delle superfici che esse delimitano. Le linee possono avere una larghezza compresa tra i 3 ed i 5 cm.
- 3.2. **AREA DI PORTA:** L'area di porta è un semicerchio intorno al centro della linea di porta con un raggio di m 1,75.
  - All'interno dell'area di porta può stazionare solo il portiere.
- 3.3. **LINEA DI FONDO:** la distanza tra la linea di fondo campo e la linea di porta è di m 2,5.
- 3.4. **LINEA DI PORTA:** sulla linea di porta devono essere indicati:
  - Centro dell'area di porta;
  - Punto esterno e punto interno dove vanno collocati i pali della porta.

- 3.5. **AREA DI RIGORE:** l'area di rigore è delimitata dal prolungamento della linea di porta e da una linea parallela ad essa, verso il centro pista, ad una distanza di m. 7,5 dal fondo pista.
- 3.6. **DISCHETTO DEL RIGORE:** il dischetto del rigore si trova a m. 5 dal centro della linea di porta, perpendicolare a essa ed al centro della linea dei m. 7,5.
- 3.7. **PUNTO DI INGAGGIO:** i punti di ingaggio sono 4 (quattro) e sono situati sulle linee dei m. 7,5 a m 1,00 dal recinto di gioco (o sponde).
- 3.8. **AREA DI CENTROCAMPO:** l'area di centrocampo identifica lo spazio compreso fra l'area di rigore e la linea di centro pista o centrocampo (da minimo 4,5 a massimo 6,5 metri).
- 3.9. **DISTANZA PUNTO DI CENTRO CAMPO:** è posta parallelamente alla linea di centrocampo alla distanza di 3 metri.
- 3.10. **AREA DI FONDOCAMPO:** identifica lo spazio compreso fra il recinto di fondo campo e la linea di porta (2,5 metri).

#### **4. LE PORTE**

- 4.1. **Dimensioni delle porte:** m. 2,5 di larghezza, m. 0,40 di profondità, m.0,20 di altezza.
- Tutte le misure sono calcolate all'interno dei pali della porta.
  - Le porte non devono essere fissate al suolo.

#### **5. ATTREZZATURA TECNICA**

- 5.1. La Società ospitante deve fornire un tavolo dotato di un orologio manuale o di un tabellone elettronico per il cronometrista.
- 5.2. La Società ospitante deve garantire uno spogliatoio adeguato per l'arbitro e per la squadra ospitata.
- 5.3. La Società ospitante deve fornire bevande per l'arbitro e per la Società ospitata.
- 5.4. La Società ospitante deve predisporre un adeguato servizio sanitario (ambulanza o medico riconosciuto con tessera dell'Ordine professionale).
- 5.5. **L'inadempienza all'articolo 5 comma 4 comporterà il non inizio della gara.**

5.6. I genitori, gli accompagnatori ed i tifosi devono accomodarsi nelle tribune; in mancanza di queste, in ogni palestra verrà di volta in volta indicato dalla squadra ospitante lo spazio assegnato.

5.7. Ai bordi del campo possono rimanere:

**a) in panchina e per ogni società:**

- n° 1 Dirigente Accompagnatore tesserato ed iscritto in lista di gara;
- n° 1 Dirigente tesserato ed iscritto in lista di gara;
- n° 1 Allenatore tesserato ed iscritto in lista di gara, che in assenza del Dirigente Accompagnatore ne ricopre e ne assolve compiti ed incarico;
- Giocatori di riserva iscritti in lista di gara.

**b) a bordo campo:**

- eventuali due volontari per squadra (anche non tesserati) iscritti in lista di gara;
- eventuali fotografi e cine-operatori segnalati agli arbitri prima dell'inizio dell'incontro.

## **CAPITOLO II**

### **GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO**

#### **6. NUMERO DEI GIOCATORI**

6.1. Ogni squadra è composta da 4 giocatori e 1 portiere.

6.2. Possono essere in campo un massimo di 3 giocatori muniti di mazza per ogni squadra.

6.3. Ogni squadra può avere a disposizione un numero illimitato di giocatori di riserva.

6.4. Il numero minimo di giocatori con i quali una squadra può iniziare o proseguire una gara è fissato in numero 3 giocatori, indipendentemente dal ruolo.

6.5. Se una squadra ha a disposizione almeno 5 giocatori, non può disputare la gara con un numero inferiore. Questo purché il punteggio totale di squadra non venga superato (*vedi Art. 17.3*).

## **7. IL CAPITANO**

7.1. Ciascuna squadra deve indicare in lista di gara un capitano che la rappresenti; egli parteciperà al sorteggio per la scelta della metà del campo in cui la squadra dovrà schierarsi inizialmente e a ogni altro sorteggio previsto dal presente regolamento.

- Il capitano è responsabile nei confronti dell'arbitro e degli Organi federali della condotta dei propri giocatori. Pertanto è l'unico ad avere facoltà di interpellare l'arbitro, in forma corretta ed a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito a decisioni tecniche e disciplinari assunte e per formulare eventuali riserve. È dovere del capitano coadiuvare l'arbitro, ai fini del regolare svolgimento della gara e della repressione di eventuali atti di indisciplina dei propri compagni.

7.2. Il capitano della squadra deve portare una fascia al braccio di colore diverso da quello della maglia.

## **8. INDUMENTI DI GIOCO**

8.1. Tutti i giocatori della squadra devono indossare magliette o pettorine degli stessi colori ad eccezione del portiere che deve indossare una tenuta di colore differente.

8.2. In caso di incontro tra due squadre con colori uguali o simili, la squadra ospitante (la prima nominata) dovrà provvedere alla sostituzione.

8.3. Ogni giocatore deve portare il numero corrispondente alla lista giocatori sullo schienale della carrozzina o sulla maglia, in posizione ben visibile.

8.4. E' fatto obbligo ad ogni giocatore d'indossare il casco protettivo in materiale rigido (non saranno considerati validi caschetti protettivi in gomma piuma). Si invitano i componenti di ogni squadra ad utilizzare caschi dello stesso colore.

- Un giocatore che non osservi l'articolo 8 comma 4 sarà inibito a prendere parte alla gara (fatto salvo eventuali deroghe certificate o auto-certificate allegare alla lista di gioco. Sarà competenza dell'arbitro allegarle al referto).

## **9. LA MAZZA E LO STICK**

9.1. La mazza deve essere realizzata in materiali che non possano procurare eventuali pericoli. Non deve presentare bordi taglienti. Le facce piane della mazza (quelle usate per colpire la palla) non devono essere più lunghe di cm. 25 e più alte di cm. 10. La lunghezza della mazza, considerando la sua proiezione dal vertice dell'impugnatura alla fine della sua faccia piana, non può essere superiore a 105 cm. (*vedi APPENDICE 2*).

9.2. Lo stick deve essere di materiale non trasparente con una lunghezza massima di cm. 30 e un'altezza massima di cm. 10. A questo possono essere attaccate una coppia di "alette" fissate, rispetto alla parte centrale, con un'angolazione compresa tra 75 e 90 gradi. Il punto di attacco tra la parte centrale e le alette può essere ovunque (*vedi APPENDICE 1*).

a) L'intera struttura dello stick non può sporgere di oltre cm. 50 dalla proiezione più avanzata della carrozzina.

b) L'altezza da terra della barra che sostiene lo stick non deve essere inferiore a 12 cm. (*vedi APPENDICE 1*).

- Un giocatore che non osservi l'articolo 9, comma 1 e 2, non potrà prendere parte alla gara.

## **10. LA PALLA**

10.1. La palla è in materiale plastico con buchi. La sua circonferenza è compresa tra cm. 22,5 e 23,5.

10.2. Nel caso che una carrozzina, passando sopra la palla, la schiacci, sarà effettuata una palla contesa.

10.3. La Società ospitante dovrà fornire agli arbitri almeno tre palle regolamentari per la gara.

10.4. La palla si considera in gioco subito dopo il primo tocco effettuato da un giocatore.

## **11. CARROZZINA E ATTREZZATURE PROTETTIVE**

11.1. La carrozzina deve essere comandata elettricamente. Non deve avere parti affilate o sporgenti. Ostacoli non necessari che possono colpire la palla non devono essere attaccati nella parte inferiore della carrozzina. Al di sotto dell'altezza di 9 cm. è consentita unicamente la presenza di rotelle antiribaltamento, nella quantità massima di 2.

- Inoltre si precisa che:

- a) la carrozzina del portiere deve consentire alla pallina di passare liberamente nello spazio situato al di sotto della sua struttura, sia in senso longitudinale che trasversale (per senso trasversale si intendono gli spazi compresi tra ruota anteriore e posteriore e tra la parte più avanzata della carrozzina e la parte più arretrata dello stick).
  - b) La carrozzina dei giocatori schierati in ruoli diversi da quello del portiere, deve consentire alla pallina libero accesso alla parte sottostante la sua struttura e al di sotto dei 9 cm. non vi devono essere ostacoli, fatte salve eventuali strutture funzionali all'uso della carrozzina. Nel caso la palla rimanga bloccata, il gioco verrà ripreso con una palla contesa.
  - c) L'ingombro massimo della carrozzina del portiere, stick compreso, non può superare la lunghezza di 175 cm (carrozzina 125 cm. + 50 cm. stick, dei quali 30 cm. max. lunghezza lama stick).
- 11.2. Il materiale di protezione fissato nella parte anteriore della carrozzina dovrà avere una struttura tubolare, rivestita con imbottitura. Per la protezione degli arti inferiori si potrà utilizzare una fascia in policarbonato. L'altezza del tubolare suddetto non potrà essere inferiore a cm. 12. In alternativa al tipo di protezione sopra indicata **è fatto obbligo ai giocatori di indossare i parastinchi**. L'eventuale giocatore inadempiente non potrà prendere parte alla gara.
- 11.3. E' obbligatoria per ogni carrozzina, l'utilizzo di una protezione laterale prefissata, posta tra le due ruote, con una altezza minima da terra di 9 cm.
- 11.4. I giocatori potranno fare uso soltanto di quelle carrozzine preventivamente segnalate all'organizzazione e per le quali sia stata accesa copertura assicurativa sempre da parte dell'organizzazione. Un giocatore potrà sostituire la sua carrozzina prima o durante la gara solo con quella di un compagno di squadra o con quella di riserva, qualora la squadra ne sia provvista e purché anche detta carrozzina sia regolarmente segnalata all'organizzazione.
- 11.5. E' consentito ad ogni squadra di avere una carrozzina di riserva (*muletto*) preventivamente segnalata all'organizzazione e per la quale sia stata accesa copertura assicurativa.
- 11.6. E' fatto obbligo ad ogni giocatore di indossare la cintura di sicurezza e il casco protettivo (*vedi Art. 8.4*).
- 11.7. E' consentito a tutti i giocatori indossare imbottiture protettive, per le ginocchia, le mani, le braccia, la bocca che non superino lo spessore massimo di cm. 5.

11.8. E' assolutamente proibito l'uso di attrezzature sportive che possono costituire pericolo per sé e per gli altri giocatori. La pericolosità è stabilita ad insindacabile giudizio dall'arbitro.

11.9. Le carrozzine devono essere tarate ad una velocità massima di 11km/h.

## **12. IL PORTIERE**

12.1. Solo il portiere è autorizzato a entrare nella propria area di porta.

12.2. Il portiere può lasciare la propria area di porta per partecipare al gioco.

12.3. Fuori della sua area si comporterà come un normale giocatore.

12.4. Il portiere dovrà usare, dentro o fuori l'area di porta, lo stick oppure la mazza attaccata alla carrozzina.

12.5. Il portiere potrà essere sostituito da un normale giocatore, solo durante le interruzioni del gioco. (Onde provvedere al cambio della maglia).

12.6. Se la palla rimane ferma all'interno dell'area di porta per secondi 5, l'arbitro fischia e autorizza una rimessa da parte del portiere.

12.7. La rimessa dovrà essere eseguita in un punto qualsiasi della linea che delimita l'area di porta (linea del semicerchio).

12.8. In caso di rimessa accompagnata, questa dovrà essere ripetuta.

## **13. INFRAZIONI ALLE NORME SULL'EQUIPAGGIAMENTO**

13.1. L'arbitro deve intervenire, obbligando i giocatori ad attenersi alle regole, quando constati violazioni alle norme relative all'equipaggiamento che a suo insindacabile giudizio, possono arrecare vantaggi ingiustificati o pericolo per i giocatori stessi.

### **CAPITOLO III**

#### **GLI UFFICIALI DI GARA**

## **14. UFFICIALI DI GARA**

- 14.1. L'incontro sarà diretto da due o tre arbitri, designati ufficialmente dagli organi competenti. Uno di questi assumerà le funzioni di arbitro cronometrista. La funzione di cronometrista potrà essere assolta da un dirigente delle società partecipanti alla gara, scelto di comune accordo fra le 2 società. Andrà compilata una dichiarazione scritta di reciproco consenso prima dell'inizio della gara da allegarsi a referto.
- 14.2. Le funzioni di arbitro e arbitro cronometrista sono intercambiabili in ogni momento della gara, tranne quando la funzione di cronometrista è svolta da un Dirigente.
- 14.3. In caso di infortunio o di mancato arrivo di arbitri ufficiali, trascorso il tempo di attesa di 15 minuti, questi potranno essere sostituiti da:
- altri arbitri disponibili in zona;
  - persona scelta di comune accordo (previo contatto con il Responsabile Arbitri per conferma indisponibilità arbitro designato e sostituti) alla quale i Dirigenti Accompagnatori delle 2 Società dovranno rilasciare, prima dell'inizio della gara, una dichiarazione scritta di reciproco consenso;

Nel caso in cui la gara sia diretta da persona scelta di comune accordo, la distinta giocatori di ciascuna squadra dovrà essere firmata, per avvenuto controllo, dal Dirigente Accompagnatore della squadra avversaria che dovrà essere presente al momento del riconoscimento dei giocatori da parte dell'Arbitro prescelto.

La Società prima nominata o ospitante, d'intesa con l'Arbitro, entro 3 giorni dallo svolgimento della gara dovrà curare l'inoltro del referto arbitrale, delle liste giocatori e delle dichiarazioni di consenso, al settore dell'Organizzazione preposto (US ACLI Roma, Via Prospero Alpino, 20 - 00154 Roma – Fax: 06.5780103- E-mail: luca.serangeli@apat.it).

In caso di mancato accordo, la gara sarà posta a recupero.

## **15. RUOLO DELL'ARBITRO**

- 15.1. L'arbitro è il responsabile assoluto della pista e le sue decisioni per quanto concerne il gioco e le sue competenze tecniche, non sono contestabili.
- 15.2. Compito dell'arbitro è di garantire che lo svolgimento della gara avvenga nel rispetto delle regole di gioco, ivi comprese quelle relative alla regolarità ed alla praticabilità della pista ed all'equipaggiamento dei giocatori.

15.3. Verificandosi casi o situazioni non previste dai regolamenti, l'arbitro decide discrezionalmente sui provvedimenti da prendere e ne riferisce sul referto di gara.

15.4. La potestà disciplinare dell'arbitro nei confronti dei giocatori e delle persone iscritte nelle liste di gara inizia al momento in cui entra nell'impianto di gioco e termina quando lo lascia.

15.5. In tutti i casi nei quali il comportamento dei giocatori o del pubblico renda impossibile la prosecuzione dell'incontro, l'arbitro, dopo aver assunto i provvedimenti che ritenga più idonei, sospenderà definitivamente l'incontro o lo continuerà soltanto proforma, al solo scopo di salvaguardare, se necessario, la propria incolumità e quella dei giocatori; l'arbitro dovrà fare una descrizione sul referto di gara degli incidenti e delle cause che li hanno provocati.

15.6. Soltanto il fischio dell'arbitro autorizza l'inizio, l'interruzione o la ripresa del gioco.

## **16. L'ARBITRO CON FUNZIONI DI CRONOMETRISTA**

16.1. L'arbitro con funzioni di cronometrista collabora nella direzione della gara con gli stessi poteri dei colleghi. Inoltre inizia a cronometrare il tempo di gioco e ferma il cronometro ogni qualvolta vi sia un'interruzione. Segnala la fine dei due tempi e conteggia la durata delle espulsioni temporanee: comincerà a conteggiare il tempo delle espulsioni temporanee dal momento in cui il gioco è ripreso regolarmente con il fischio dell'arbitro. Trascorso interamente il tempo di espulsione, autorizzerà il giocatore penalizzato a rientrare in pista dal fondo o dal centro del campo senza interrompere il gioco, precisando che ogni infrazione o eventuale situazione di pericolo provocata dal rientro, è sanzionata con un tiro punizione a favore della squadra avversaria.

## **CAPITOLO IV**

### **REGOLE DEL GIOCO**

## **17. INIZIO DELLA GARA**

17.1. L'arbitro prima dell'inizio di ogni gara deve verificare la regolarità delle carrozzine, compresa quella di riserva, se la squadra ne è provvista. L'arbitro può decidere di eseguire un controllo durante ogni momento dell'incontro.

- 17.2. L'arbitro prima dell'inizio dell'incontro deve verificare i cartellini di ogni singolo atleta partecipante all'incontro, il cui nome sia indicato sulla lista dei giocatori presentata dalla società al direttore di gara.
- 17.3. L'arbitro deve verificare che i giocatori inseriti nella lista presentata dalla società siano presenti negli elenchi nazionali relativi ai "punteggi giocatori" appartenenti alla Federazione. Detti elenchi devono essere in possesso dell'arbitro.
- 17.4. L'arbitro deve inoltre verificare che la somma dei punteggi dei singoli giocatori schierati in campo dalle due formazioni non superi il punteggio massimo di squadra che è fissato a **18**.

Ogni tempo di gioco ha inizio con la palla posta al centro della linea di centrocampo della pista. In caso di una rete segnata e convalidata dall'arbitro, il gioco riprenderà dal centro della pista con palla alla squadra che ha subito la rete.

- 17.5. Le squadre per iniziare o riprendere il gioco, in caso di rete segnata, collocheranno i loro giocatori nella propria metà campo in formazione libera ad una distanza minima di 3 metri dalla palla.
- 17.6. I giocatori della squadra che batte il tiro d'inizio o la ripresa del gioco devono rimanere fermi nella loro metà pista fino a quando, dopo il fischio dell'arbitro, la palla non sia stata giocata. La palla può essere indirizzata in qualsiasi direzione.
- 17.7. Il giocatore, nel dare inizio al gioco, volgerà le spalle alla propria porta, e dopo aver giocato la palla, non potrà giocare la stessa se questa non è stata giocata da un altro giocatore, sia compagno che avversario, pena un tiro indiretto a favore della squadra avversaria. In caso di rete segnata direttamente su tiro di inizio si riprenderà il gioco con una rimessa del portiere.

## **18. DURATA DEGLI INCONTRI**

- 18.1. La durata degli incontri è stabilita 40 minuti effettivi di gioco suddivisi in 4 tempi effettivi da 10 minuti ciascuno.
- 18.2. L'intervallo fra i tempi (obbligatorio) dovrà avere una durata di 5 minuti.
- 18.3. La squadra che non si sia presentata sul terreno di gioco per l'inizio della gara **entro 30 minuti dall'orario ufficiale**, sarà considerata rinunciataria, perderà la partita per 0 - 10, sarà sottoposta all'ammenda prevista e penalizzata di un punto in classifica generale. Per tolleranza massima si intende che l'Arbitro dovrà iniziare la gara entro e non oltre i 30

minuti successivi all'orario ufficiale fissato in calendario con almeno un numero minimo di 3 giocatori.

## 19. GARE DI SPAREGGIO

19.1. Nelle gare che debbono necessariamente avere un vincitore, qualora le squadre si trovino in parità al termine dei due tempi di gioco regolamentari dovranno essere disputati due tempi supplementari di 5 minuti effettivi ciascuno.

19.2. Fra il termine dei tempi regolamentari e l'inizio di quelli supplementari, vi sarà un intervallo di 10 minuti, e l'arbitro dovrà procedere ad un nuovo sorteggio per la scelta del campo.

19.3. Qualora la parità perduri anche al termine dei due tempi supplementari, si procederà all'effettuazione di una serie di cinque tiri di rigore da parte di ciascuna squadra, battuti dai 5 giocatori in pista al momento della conclusione della gara. I tiri di rigore dovranno essere effettuati necessariamente prima dagli stick e solo in seguito dalle mazze.

19.4. L'arbitro sceglierà la porta contro la quale dovranno essere battuti i tiri, effettuerà il sorteggio per designare la squadra che dovrà iniziare la serie dei rigori.

19.5.

a) Effettuazione del tiro di rigore: è il fischio dell'arbitro che comanda l'esecuzione del tiro che deve essere eseguito immediatamente, con battuta diretta. Qualora, dopo il fischio dell'arbitro, il giocatore incaricato del tiro non lo effettui, entro i cinque secondi, o ne interrompa l'esecuzione senza giustificato motivo, il tiro stesso è da considerarsi effettuato. La validità del motivo è stabilito dall'arbitro insindacabilmente. Qualora una squadra alla fine dei tempi supplementari disponga di meno di cinque giocatori, i tiri stessi, possono essere battuti, per entrambe le squadre, indifferentemente da uno o più giocatori espulsi temporaneamente. Anche qualora questi ultimi non avessero finito di scontare la propria espulsione temporanea, essi potranno partecipare all'effettuazione dei tiri di rigore; dopo i primi cinque tiri, perdurando la parità, tutti i giocatori della panchina, purché non espulsi definitivamente, devono a loro volta battere i tiri di rigore.

b) Intervento del portiere: **il portiere deve disporsi parallelamente rispetto alla linea di porta a un massimo di 30 cm da essa**; il portiere può muoversi per effettuare il suo intervento solo dopo che la palla è stata giocata.

c) Segnatura della rete su tiro di rigore. Sarà ritenuta valida una rete, se dopo il tiro:

- la palla supera direttamente ed interamente la linea di porta;
- la palla colpisce i pali e termina la sua corsa oltre la linea di porta;
- la palla incontra il portiere e continua la corsa verso la linea di porta superandola.

Se invece la palla colpisce i pali della porta, e, per l'effetto del rimbalzo assume una traiettoria di ritorno che la allontana dalla linea di porta l'effetto del tiro stesso è da considerarsi concluso.

19.6. Dovendo essere esattamente determinato il risultato finale della gara, la serie di tiri di rigore dovrà comunque essere portata a termine, anche dopo che la squadra vincitrice sia già stata chiaramente individuata, se la squadra si rifiuta di tirare i rigori l'arbitro, preso atto della volontà, segnalerà la cosa sul referto di gara.

## **20. PALLA CONTESA**

20.1. In tutti i casi di arresto di gioco che avvengano in area di rigore non determinati da un fallo, sarà effettuata una rimessa da parte dell'arbitro dal punto di ingaggio più vicino.

20.2. Tutte le situazioni di palla contesa devono essere risolte con le seguenti modalità:

- a) l'arbitro ne darà avviso alle squadre alzando le mani con i pollici verso l'alto e posizionerà la pallina a terra sul punto di ingaggio.
- b) i due giocatori dovranno porsi l'uno di fronte all'altro, con le spalle volte alla propria porta. La palla sarà giocabile esclusivamente dopo il fischio dell'arbitro.
- c) la distanza tra le due mazze, i due stick o mazza e stick non potrà essere inferiore a 20 cm.. Le mazze devono toccare il pavimento;
- d) tutti gli altri giocatori devono porsi ad una distanza minima di 3 metri dalla palla;
- e) una rete segnata direttamente su una palla contesa a due non sarà considerata valida e il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte del portiere.

20.3. In situazione di palla contesa in cui un giocatore colpisca la palla prima del fischio dell'Arbitro, il gioco sarà ripreso con un tiro di punizione

indiretto contro la squadra cui appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione.

## 21. SOSTITUZIONI

- 21.1. In nessun momento del gioco una squadra potrà trovarsi in pista con più di 5 giocatori.
- 21.2. Il punteggio in campo non dovrà mai superare i 18 punti, pena il fallo tecnico assegnato alla panchina.
- 21.3. La sostituzione va richiesta all'arbitro cronometrista che alla prima interruzione autorizzerà la sostituzione.
- 21.4. Alle Società è consentita la sostituzione a gioco fermo **di tutti i giocatori senza distinzione di ruolo tra i giocatori autorizzati a sostare in panchina**, purché elencati nella lista presentata all'Arbitro. Se una delle riserve andrà a sostituire il portiere titolare, dovrà darne avviso al Direttore di Gara ed indossare una maglia di colore diverso da quella della propria squadra e da quella avversaria.

Si specifica che:

- a) Soltanto i giocatori di riserva iscritti nelle liste consegnate all'Arbitro potranno sostituire quelli impiegati all'inizio della gara anche se risultano assenti al momento del riconoscimento; in tal caso, al momento della sostituzione, il giocatore dovrà consegnare all'Arbitro la tessera di riconoscimento che sarà restituita al termine della gara.
- b) I giocatori di riserva non possono sostituire giocatori espulsi dal campo.
- c) Un giocatore inibito a prendere parte al gioco prima dell'inizio della gara può essere sostituito solo da un giocatore di riserva iscritto nella distinta giocatori presentata all'Arbitro.
- d) I giocatori di riserva, finché non prendono parte al gioco, devono sostare nell'area riservata alla propria Società e sono soggetti alla disciplina delle persone ammesse in campo.
- e) Il portiere, nel corso della partita, può sostituire un giocatore della propria squadra in campo o in panchina, previa autorizzazione del Direttore di Gara e cambio della maglia.
- f) Un giocatore, nel corso della partita, può sostituire il portiere della propria squadra in campo, previa autorizzazione del Direttore di Gara e cambio della maglia.

- g) Un giocatore durante il corso della gara potrà cambiare l'attrezzo di gioco, passando dallo stick alla mazza o viceversa, purché non superi il punteggio massimo di squadra: il punteggio a lui assegnato cambierà infatti a seconda dell'attrezzo che usa.

## **22. SEGNATURA DI UNA RETE**

- 22.1. Salvo i casi di falli o irregolarità, una rete sarà accordata solo quando la palla avrà superato interamente la linea di porta, nello spazio compreso fra i due pali e delimitato dalla barra trasversale della porta stessa.
- 22.2. Una rete non potrà essere segnata se il tiro è stato effettuato dalla propria metà campo.
- 22.3. Nel caso che una rete sia segnata contemporaneamente al fischio finale del tempo di gioco emesso dall'arbitro, la rete sarà ritenuta valida.
- 22.4. Sarà considerata valida una rete segnata da un giocatore nella propria porta con la mazza, lo stick o con qualunque parte della carrozzina.
- In caso di tiro effettuato dalla metà campo avversaria (compresa la linea di metà campo) su deviazione di un giocatore l'autorete sarà considerata valida;
  - In caso di tiro effettuato dalla metà campo avversaria (compresa la linea di metà campo) su deviazione del solo portiere l'autorete non sarà considerata valida;
- 22.5. Al fine di determinare la segnatura di una rete si precisa che solo se la traiettoria della palla è diretta entro lo specchio della porta non si terranno conto di eventuali deviazioni.

## **CAPITOLO V**

### **FALLI E PENALIZZAZIONI**

## **23. NORMA DEL VANTAGGIO**

- 23.1. Ogni infrazione alle regole del gioco deve essere punita, a condizione che non ne risulti un vantaggio per la squadra che lo ha commesso.
- 23.2. Se l'arbitro dopo aver deciso di applicare la norma del vantaggio, si accorge che questo non si realizza in un breve arco di tempo (3 secondi), può fermare il gioco e concedere la punizione a favore del giocatore che ha subito il fallo. L'applicazione della norma del vantaggio non deve impedire all'arbitro, qualora lo ritenga opportuno, di intervenire in seguito e

a gioco fermo, nei confronti del giocatore responsabile del fallo, per ammonirlo, espellerlo temporaneamente o definitivamente.

## **24. FALLI E SCORRETEZZE**

24.1. A parte quanto precisato nel seguente articolo, non sono permesse cariche volontarie, mischie, o qualsiasi altra forma di gioco violento, scorretto, antisportivo, come trattenere la palla, colpirla o allontanarla dal punto di battuta allo scopo di ritardare la ripresa del gioco.

24.2. Per le seguenti infrazioni:

- a) lanciare volontariamente la mazza;
- b) colpire con la propria mazza o con il proprio stick la mazza o lo stick dell'avversario prima di colpire la palla;
- c) colpire con la propria mazza o con il proprio stick volontariamente la mazza, lo stick, la carrozzina e qualsiasi parte dell'avversario;
- d) spingere o trattenere un avversario in qualsiasi modo;
- e) spingere l'avversario contro il recinto di gioco;
- f) spostare volontariamente il recinto di gioco per crearsi una via di fuga;
- g) speronare o tamponare l'avversario;
- h) alzare la palla, con tiro diretto, a più di 20 cm. dal suolo;
- i) sollevare o bloccare la mazza o lo stick dell'avversario;
- j) sollevare la propria mazza in modo pericoloso per infastidire o intimorire l'avversario
- k) sbattere, in retromarcia contro gli avversari;
- l) stringere l'avversario tra due carrozzine ("sandwich");
- m) spostare intenzionalmente la porta per evitare una rete;
- n) cercare di prendere la pallina sotto la carrozzina sia con la mazza che con lo stick.

***Se le infrazioni sono commesse volontariamente, l'arbitro accorderà una punizione diretta.***

***Se le infrazioni sono commesse non volontariamente, l'arbitro accorderà una punizione indiretta.***

***La battuta di un fallo diretto o indiretto dal punto di ingaggio avverrà esclusivamente in caso di infrazione commessa all'interno dell'area di rigore.***

***Se l'infrazione viene commessa nelle 2 aree di fondo campo o nelle 2 aree di centrocampo la battuta del fallo diretto o indiretto avverrà nel punto dove è stata sanzionata l'infrazione fatto salvo lo spostamento della battuta ad 1 metro dal recinto di bordo campo.***

All'interno dell'area di rigore ognuna delle infrazioni sopra elencate, se si ravvisi una chiara occasione di rete, sarà sanzionata con un tiro di rigore.

Nel caso in cui un giocatore, non giocando da portiere, entri nella propria area di porta con la carrozzina, con lo stick o con la mazza, l'arbitro assegnerà all'altra squadra un tiro di rigore. Qualora impedisca una sicura rete sarà punito anche con un'espulsione temporanea di due (2) minuti.

**24.3. FALLO TECNICO: Il fallo tecnico viene decretato dall'arbitro nei confronti dei giocatori in campo e dei componenti la "panchina" o di chiunque altro sia inserito nella lista di gara, qualora gli stessi, con il loro comportamento, rechino disturbo al regolare svolgimento della gara. Inoltre, il fallo tecnico viene decretato in caso di scorrettezza nell'applicazione della regola del punteggio-giocatori\*. Oltre all'eventuale provvedimento disciplinare, l'arbitro decreterà un tiro di punizione indiretto nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione.**

- Quando l'arbitro verifichi che durante un incontro la somma totale del punteggio di una squadra sia superiore a **18**, l'arbitro sanzionerà la squadra in difetto con un fallo tecnico alla sua panchina, più una sospensione temporanea di due minuti al giocatore in campo, appartenente a quella squadra, con il punteggio più alto. La gara non potrà riprendere se il giusto punteggio in campo non verrà ristabilito.*

**24.4.** Non possono dar luogo ad alcuna sanzione tecnica, ma soltanto agli eventuali provvedimenti disciplinari del caso, eventuali falli commessi a gioco fermo.

**24.5.** Qualora la pallina rimanga sotto una carrozzina o incastrata tra due carrozzine per più di 5 secondi, si effettuerà una palla contesa nel punto di ingaggio più vicino.

**24.6.** E' vietato ai difensori lo spostare la porta per evitare una rete. Se ciò avviene l'arbitro si comporterà come segue:

- a) se la palla colpisce il palo, all'interno della zona che delimita lo spazio della porta, accorderà un tiro di rigore;
- b) se la palla colpisce il palo, al di fuori della zona che delimita lo spazio occupato dalla porta, effettuerà una palla contesa nel punto di ingaggio più vicino;
- c) se la palla supera la linea di porta entro la zona che delimita lo spazio normalmente occupato dalla porta, accorderà la rete.

24.7. Nei casi dell'articolo 24.6 comma 1, 2 e 3, l'arbitro dovrà espellere temporaneamente il giocatore responsabile dell'infrazione.

## **25. TIRO DI PUNIZIONE**

25.1. Il giocatore che esegue il tiro di punizione dispone di un tempo limite di 5 secondi per effettuarlo, a decorrere dal fischio dell'arbitro. Qualora senza valido motivo ciò non avvenga, si riprenderà il gioco con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria.

### **25.2. PUNIZIONE DIRETTA:**

- se la sanzione viene comminata in area di rigore si batte dal punto di ingaggio più vicino;
- se la sanzione viene comminata al di fuori dell'area di rigore si batte dal punto dove viene commessa l'infrazione;
- se la sanzione viene comminata al di fuori dell'area di rigore, a meno di 1 metro di distanza dal bordo pista, la palla verrà posta ad 1 metro dal bordo per consentire la corretta esecuzione della punizione.

Nel tiro diretto, il giocatore potrà rigiocare la palla solo dopo che questa sia stata toccata da un altro giocatore o sia stata respinta dalla sponda che delimita la linea di fondo pista

### **25.3. PUNIZIONE INDIRETTA:**

- se la sanzione viene comminata in area di rigore si batte dal punto di ingaggio più vicino;
- se la sanzione viene comminata al di fuori dell'area di rigore si batte dal punto dove viene commessa l'infrazione;
- se la sanzione viene comminata al di fuori dell'area di rigore, a meno di 1 metro di distanza dal bordo pista, la palla verrà posta ad 1 metro dal bordo per consentire la corretta esecuzione della punizione.

Nel  tiro indiretto  la segnatura della rete sarà considerata valida solo se palla sarà toccata da un compagno di squadra.

25.4. La concessione di un tiro di punizione è segnalata dall'arbitro, indicando con le braccia tese orizzontalmente in quale direzione dovrà riprendere il gioco. Nel caso di un tiro indiretto dovrà alzare il braccio destro; i giocatori della squadra che subisce il tiro devono osservare una distanza di 3 m dal punto in cui questo è effettuato. L'inosservanza di questa regola costituisce un caso di condotta scorretta e il giocatore che ne rende responsabile dovrà essere richiamato e se recidivo, ammonito. Il gioco riprenderà con il fischio dell'arbitro.

## 26. TIRO DI RIGORE

26.1. Per tutti i falli avvenuti in area di rigore, **nel caso si ravvisi una chiara occasione da rete**, deve essere accordato un tiro di rigore alla squadra avversaria. Il tiro di rigore deve essere battuto dal punto segnato. Ad eccezione del portiere della squadra penalizzata e del giocatore incaricato del tiro tutti gli altri giocatori dovranno portarsi dietro la linea di metà pista e non potranno muoversi prima che il tiro sia stato effettuato. Il giocatore incaricato di battere il tiro di rigore dovrà tirare direttamente in porta.

26.2. Il giocatore che effettua il tiro di rigore può rigiocare la palla solo dopo che la stessa è stata toccata da un avversario oppure dalle tavole di fondo pista.

26.3. Il tiro di rigore assegnato allo scadere di un tempo di gioco deve essere comunque effettuato. Il giocatore incaricato ha a disposizione un tempo massimo di 5 secondi, trascorsi i quali, l'arbitro fischierà la fine del tempo anche se il tiro non è stato effettuato. Qualora il tiro avvenga prima dello scadere dei 5 secondi, l'arbitro, constatandone l'esito, stabilirà immediatamente la fine del tempo.

26.4. Anche nell'effettuazione del tiro di rigore nei tempi regolamentari **il portiere deve disporsi parallelamente rispetto alla linea di porta a un massimo di 30 cm da essa** e può muoversi per effettuare il suo intervento solo dopo che la palla è stata giocata.

## 27. SANZIONI DISCIPLINARI IN PISTA

27.1. L'arbitro deve intervenire con la dovuta severità nei confronti di quei giocatori che si rendano responsabili di gravi e reiterate infrazioni alle regole e allo spirito del gioco, come gioco violento, scorretto o condotta antisportiva.

27.2. A parte i falli di gioco, è considerata condotta antisportiva qualsiasi azione contraria allo spirito del gioco come il lancio della mazza in direzione della palla o di un avversario, anche senza colpirlo. Ogni forma di comportamento ingiurioso, offensivo, minaccioso o comunque scorretto nei confronti dell'arbitro, degli avversari, dei compagni di squadra o del pubblico; ossia in tutti i casi in cui lo spirito del gioco rischia di essere compromesso, dovrà essere punito con un tiro di punizione indiretto.

27.3. In tutti i casi sopraindicati, a parte le sanzioni tecniche di gioco, l'arbitro può, a suo insindacabile giudizio, ammonire oppure sanzionare con l'espulsione temporanea dalla pista o con espulsione diretta i responsabili. Tali sanzioni sono applicate discrezionalmente dall'arbitro, secondo le circostanze e le gravità delle mancanze, senza necessità di far precedere la sanzione più grave da quella meno grave.

27.4. L'arbitro cronometrista deve registrare sul referto di gara tutte le sanzioni disciplinari inflitte, indicandone nome, numero della maglia (se giocatore) e squadra di appartenenza, nonché la motivazione.

27.5. In caso di infrazione commesse dai dirigenti o dai tecnici, l'arbitro, secondo la gravità delle infrazioni sopra citate, potrà ammonire verbalmente o allontanare definitivamente il colpevole dalla panchina. Qualora i dirigenti si rendano colpevoli di infrazioni che comporterebbero il loro allontanamento dalla panchina, si conviene che, per non fare mancare l'assistenza agli atleti in pista, l'arbitro comunichi loro che da quel momento in poi ogni ulteriore comportamento scorretto o ingiurioso contribuirà ad aggravare la loro posizione disciplinare.

## **28. AMMONIZIONE**

28.1. L'ammonizione è inflitta ai giocatori per le seguenti infrazioni. In particolare:

- trasgredire ripetutamente le regole del gioco;
- protestare con parole o con gesti nei confronti dell'arbitro;
- rendersi responsabili di comportamento non regolamentare nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico o degli stessi compagni di squadra.

L'arbitro, nel caso di prima ammonizione ufficiale, segnalerà il provvedimento mostrando il cartellino di colore giallo al giocatore e notificando il provvedimento e la motivazione all'arbitro cronometrista.

## **29. ESPULSIONE TEMPORANEA**

- 29.1. Per infrazioni di gioco di particolare gravità, o per recidiva di giocatore precedentemente ammonito, l'arbitro, può decretare un'espulsione temporanea di 2 minuti effettivi di gioco. Tale espulsione comporterà inferiorità numerica per la sua squadra.
- 29.2. L'espulsione temporanea non scontata interamente al termine del tempo di gioco continua i suoi effetti nel tempo successivo (compresi gli eventuali tempi supplementari) fino al completamento dell'intera penalizzazione. Il giocatore espulso temporaneamente potrà rientrare in pista dopo l'autorizzazione dell'arbitro cronometrista e dell'arbitro stesso, rimanendo a suo carico eventuali infrazioni [vedi art. 16.1].
- 29.3. L'arbitro, nei casi di espulsione temporanea del giocatore, segnalerà il provvedimento mostrando il cartellino di colore blu.
- 29.4. In caso più giocatori siano espulsi temporaneamente dovranno immediatamente essere allontanati dalla pista ed iniziare a scontare i due (2) minuti di penalizzazione. Tuttavia la squadra giocherà con un solo giocatore in meno, ma per un tempo pari alla somma delle espulsioni temporanee in questione. Ogni rete subita da una squadra in inferiorità numerica sana una delle espulsioni temporanee.
- 29.5. Durante il periodo di espulsione temporanea, possono essere effettuate sostituzioni, purché il punteggio di squadra non superi il punteggio determinato dall'espulsione temporanea stessa; questo per tutta la durata dei minuti di inferiorità numerica, pena il fallo tecnico alla panchina.

### **30. ESPULSIONE DEFINITIVA**

- 30.1. L'espulsione definitiva sarà segnalata dall'arbitro con apposito cartellino rosso; il giocatore sanzionato non potrà più partecipare alla gara e la sua squadra giocherà in inferiorità numerica per tutto il resto dell'incontro.

Si specifica che:

- a) a seguito di due cartellini gialli il giocatore in difetto riceverà il cartellino rosso;
- b) a seguito di due cartellini blu il giocatore in difetto riceverà il cartellino rosso;
- c) un giocatore sanzionato una prima volta con il cartellino giallo e una seconda con il cartellino blu o viceversa, se sanzionato una terza volta, sarà automaticamente espulso con il cartellino rosso.

d) a seguito di una espulsione definitiva, sarà possibile effettuare delle sostituzioni, purchè il punteggio totale dei giocatori rimasti in campo non superi i 18 punti.

### **31. TIME-OUT**

31.1. Durante lo svolgimento della gara ogni squadra può usufruire di due interruzioni di gioco, della durata di un minuto ciascuna. L'interruzione è sancita dall'arbitro cronometrista su richiesta dell'allenatore di una delle due squadre.

31.2. L'interruzione deve essere richiesta all'arbitro cronometrista. La richiesta può essere avanzata sia a voce che con il segno convenzionale, consistente nel portare l'indice della mano destra sotto il palmo della mano sinistra.

31.3. La richiesta può essere effettuata sia durante il gioco che a gioco fermo. Qualora la richiesta sia fatta a gioco in svolgimento l'interruzione sarà decretata dall'arbitro cronometrista non appena la squadra richiedente è in possesso di palla in zona neutra (le 2 aree di fondo campo e le 2 aree di centro campo). La ripresa del gioco avverrà mediante palla contesa sulla linea di metà pista. Se è effettuata quando il gioco è fermo si riprende con il provvedimento tecnico conseguente all'interruzione di gioco.

31.4. L'arbitro cronometrista deve comunicare il termine della sospensione con un preavviso di 10 secondi.

31.5. Durante l'interruzione di gioco, i giocatori delle due squadre devono portarsi ai bordi della pista, in corrispondenza dei propri recinti riservati. In nessuna altra zona è consentito all'allenatore di conferire con i propri giocatori.